

PER

C=64

E

C=128



Numero 43
Lire 12.000

CONTIENE
DISK CON
DUE FACCIATE
DI PROGRAMMI

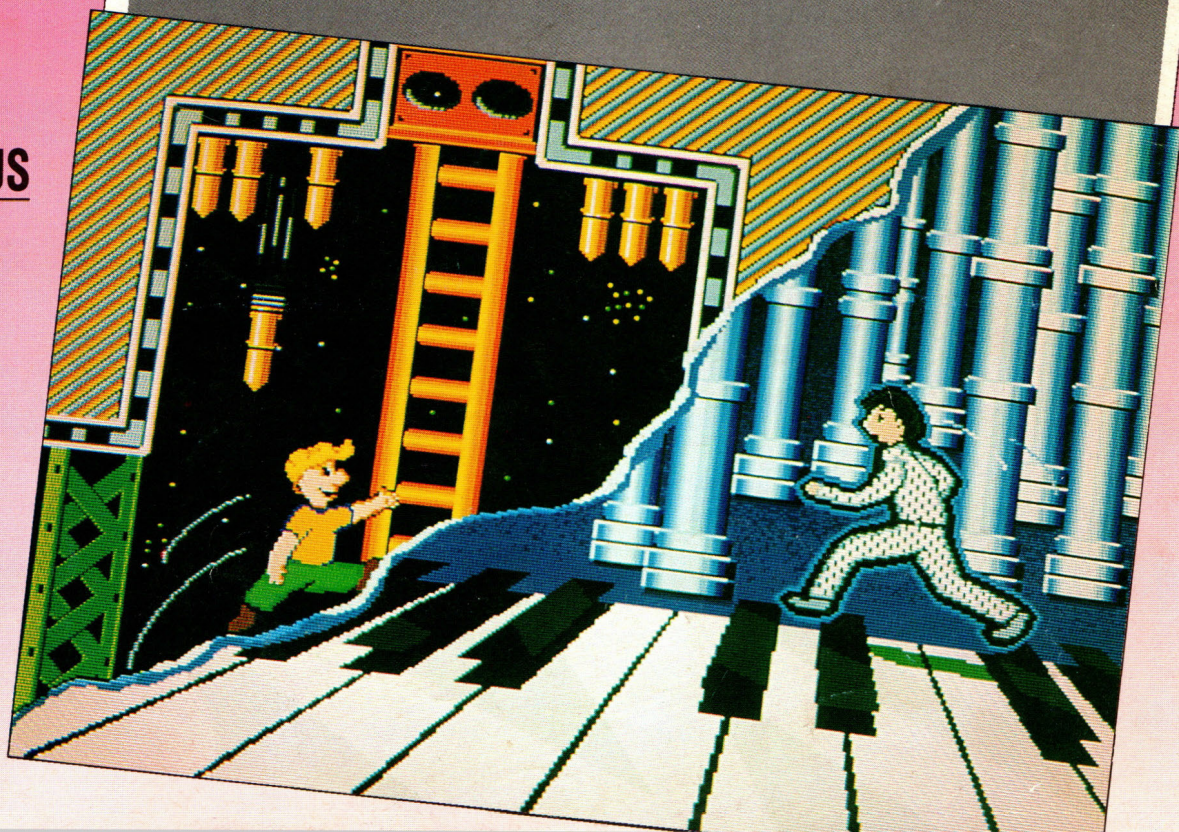
Distributore: Marco A. & G. S.p.A.

SPECIALE ADVENTURES

IL MEGLIO DELLE ADVENTURES GRAFICHE SU DISCO

TOMMY DANGEROUS
UN'AVVENTURA ALLA
INDIANA JONES SU
QUATTRO LIVELLI

WAKING DREAM
TRA SOGNO E REALTÀ
UN'AVVENTURA
ALL'ULTIMO INCUBO



GRUPPO LOGICA 2000

SPECIALE ADVENTURES

FLOPPY 64 n.43/1992

Periodico mensile di cultura informatica e programmi. Edizioni LOGICA 2000 srl - Direzione, amministrazione e redazione: Via Martiri Oscuri, 21 Milano - Registro stampa al Tribunale di Milano n. 145 del 5/3/1988 - Distribuzione A. & G. Marco Via Fortezza, 27 Milano - Stampa Aligraf Milano. Hanno collaborato: Stefano Currò, Giusy Quattrini, Alfredo Onofrio. Direttore responsabile: Antonio Lucarella. Ufficio Tecnico: telefono (02) 3314868.

IN EDICOLA

Nuova serie
Numero 44
Lire 8.000

COMPUTING
VIDEOTECA

PER

C=64
E

C=128

SIMULATORE DI MOTO

**IN TEORIA PRATICA
E GUIDA SPORTIVA**

- 5 DIFFERENTI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ • 3 CATEGORIE DI MOTO (125 cc., 250 cc., 500 cc.)
- SCELTA TIPO CORSA (PRATICA, SINGOLA CORSA, CAMPIONATO)
- SCELTA PERCORSO (TRA 15 DIFFERENTI POSSIBILITÀ)



GRUPPO LOGICA 2000



LE AVVENTURE CHE PASSIONE

INTRODUZIONE

Come farò a recuperare il vaso nascosto sotto il letto, e poi servirà portarmelo a spasso ?

Riuscirò a scendere nelle segrete del castello ?
Mi servirà parlare con Lord Foncleroy, e poi dovrò andare ad est, nord, su, giù, mamma mia che cas..... forza che sono le avventure.

Certo le avventure sono certamente i giochi più difficili da capire, giocare e soprattutto terminare, ma volete mettere la soddisfazione di arrivare alla soluzione di tali programmi.

Un mio amico, patito di giochi avventurosi, sfoggia con orgoglio un elenco delle sue conquiste, e a chi si dimostra dubbioso o incredulo e pronto a mostrare le soluzioni complete scritte di suo pugno e di suo sudore nel diario dell'avventuroso modello che porta sempre con se.

Certo spesso è veramente difficile arrivare alla soluzione delle avventure, ma spesso la trama avvincente e la nostra tenacia ci portano a lottare contro le mille avversità che ci si presentano sul cammino.

E poi il bello è quello di poter scambiare consigli, trucchi e suggerimenti con i propri amici che magari sono leggermente più avanti di noi oppure che sono incastrati in un punto da noi passato con classe sublime.

Quale altro tipo di gioco vi permette di far ciò, pensate ai classici videogiochi di azione, cosa chiedete come fare ad uccidere i 12000 nemici che incontrate, oppure a segnare un goal da fuori area, no !!! Non c'è proprio paragone, e poi le avventure sono sempre nuove, non c'è mai nulla di già visto, come purtroppo sempre più spesso succede con i giochi Arcade, inoltre i gradi di difficoltà sono tanti e permettono a tutti di avvicinarsi pian piano all'affascinante mondo degli avventurieri.

Vediamo ora di chiarire le idee ai meno esperti in avventure cercando di fare un piccolo quadro che mostri i tipi e le differenze fra gli stili delle avventure in commercio.

AVVENTURE TESTUALI

Sono le più vecchie come idea, e anche le più difficili da risolvere e da trovare.

Se scritte da un buon fantasista possono essere molto affascinanti, peccato che la maggior parte di esse sia scritta in inglese, e spesso occorre conoscere la lingua sassone alla perfezione

Per essere interessanti devono comunque essere veramente ben create, infatti non potendosi avvalere della grafica a sostegno devono avere una trama e dei testi decisamente intriganti e avvincenti.

Le avventure scritte, oltre ad essere le più semplici da realizzare, sono anche le più antiche.

Mitica infatti è L'AVVENTURA NEL CASTELLO scritta e ideata da un ragazzo italiano per l'Apple nei primi anni 80.

Sembra una vita vero ?.

Pensate che questo programma aveva già dei tocchi raffinati di programmazione, per esempio controllava già il tempo passare, se aspettavate troppo ad eseguire una ,mossa potevate cadere in qualche trappola non prevista o raggiunti da un casuale nemico.

Probabilmente molti avventurieri si ricorderanno di questo gioco, abbastanza semplice ma che ha il merito di avere creato una nuova categoria di giochi e un nuovo modo di giocare.

Esistono naturalmente altre avventure scritte, alcune famosissime, come la collana ironica pubblicata recentemente da una delle migliori case americane.

AVVENTURE GRAFICHE

Passiamo ora alle avventure grafiche, esse affiancano ad una componente scritta una grafica, o meglio delle immagini dettagliate del posto in cui il nostro eroe che ci rappresenta si trova.

Naturalmente nel disegno che ci viene mostrato ci sono sempre dei particolari utili alla continuazione del gioco, sta a noi scoprirli e cercarli di sfruttarli.

Il colloquio con il gioco è totalmente scritto, cioè sta a noi decidere cosa e come scriverlo.

IN EDICOLA

Nuova serie
Numero 95
Lire 8.000



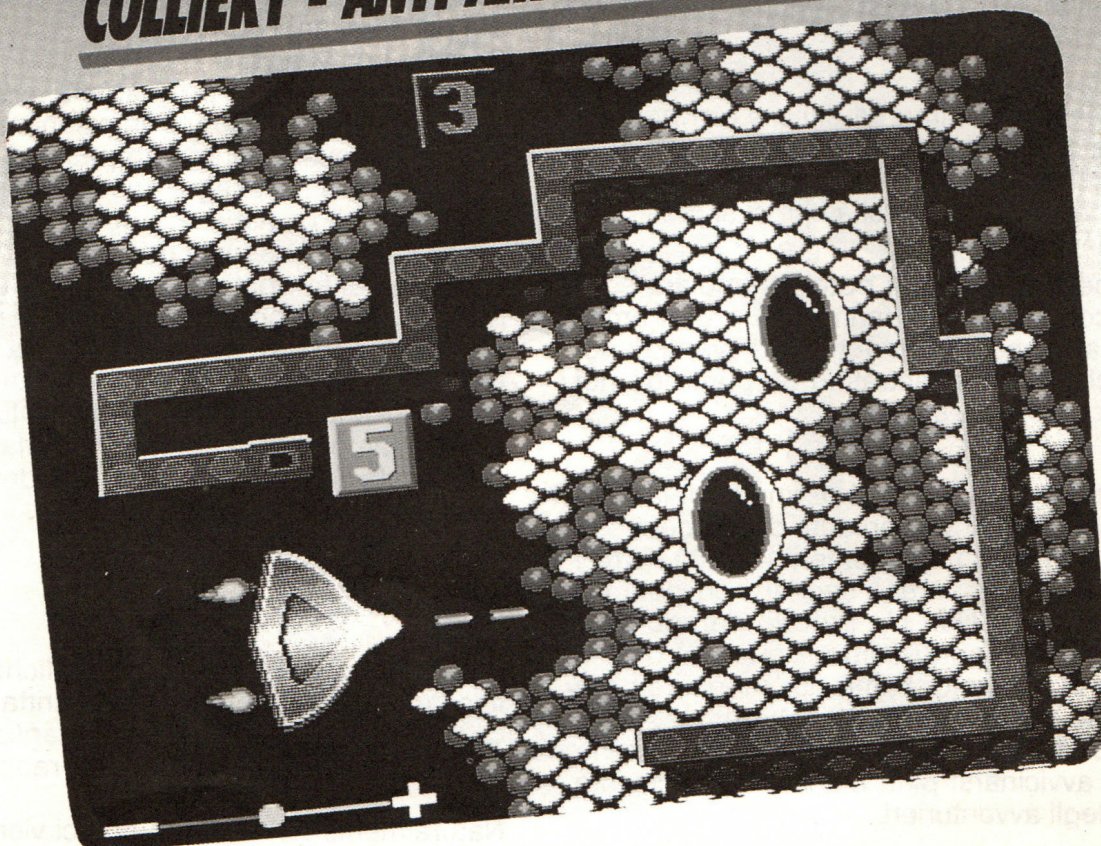
GRUPPO LOGICA 2000

FORMULA

64

**IL GRANDE
SOFTWARE
PER
C=64
C=128**

SIMILAR CHESS - NEW P.A. - MISSION
THE RIGHT COLOURS - BALL TRACK - BOMBER
COLLIERY - ANTI AIR CRAFT - DEEP SUB



Le avventure meglio scritte hanno un ampio vocabolario e accettano frasi del tipo

GUARDA DENTRO IL CESTO E RACCOGLI IL PICCOLO LIBRO SUL FONDO

Quelle create in modo meno professionale diventano invece più complesse in quando accettano pochissimi vocaboli e mai frasi che comprendano più comandi, la stessa frase diventerà così :

GUARDA CESTO
GUARDA DENTRO
ESAMINA FONDO
RACCOGLI LIBRO

Se aggiungete a questo il fatto che spessissimo esse sono in lingua inglese avrete una grossa difficoltà nel progredire e nel farvi appassionare, cercate quindi di trovare sempre avventure di questo tipo scritte da case di un certo livello e specializzate nelle avventure stesse.

Mitiche sono le avventure nate dalla MAGNETIC SCROLL negli anni 85 - 86 per Commodore 64 e Amiga che hanno aiutato senza dubbio quest'ultima nella fantastica diffusione che ha avuto .

Le prime versioni delle avventure grafiche davano agli utenti pochissimi aiuti, sia sulla trama del gioco sia sugli oggetti e sulle azioni da compiere.

Ora vi è invece la tendenza di aiutare maggiormente i giocatori , dando spesso delle frasi già fatte.

Sarà l'utente a scegliere quale utilizzare.

Con questo metodo essi hanno trovato il modo di evitare che alcuni loro giochi siano abbandonati perchè troppo complessi o perchè l'utente non sa proprio cosa fare, invece adesso avendo a disposizione solo alcune strade già stabilite il giocatore dovrà al massimo provarle tutte prima di trovare il modo di passare correttamente l'inghippo.

AVVENTURE ANIMATE

Le più amate dagli italiani!!!

Esse si dividono in due parti, quelle che includono animazioni e testo, simile alle precedenti,

ma con grafica in movimento, mentre i comandi sempre testuali sono spesso già indicati in calce allo schermo e vanno quindi solo scelti con il joystick.

Sono solitamente abbastanza semplici da giocare ma quasi mai facili da terminare vista la mole di byte che le compone.

Vi sono poi quelle solo grafiche, dove il nostro 'eroe' viene guidato dal nostro joystick e dal nostro intuito, ma senza mai dover digitare una parola sulla tastiera.

Per esempio se nelle avventure classiche dovevamo, innanzi ad un oggetto da raccogliere, digitare RACCOGLI OGGETTO ora ci basterà posizionarci davanti da esso e abbassare il joystick per far chinare il nostro personaggio e raccogliere l'oggetto, che automaticamente verrà posto nell'inventario dei beni da noi portati.

Queste sono certamente le avventure che coinvolgono il maggior numero di persone , infatti vengono attratti non solo i patiti avventurieri, ma anche i ragazzini amanti della buona grafica e delle animazioni.

Il gioco infatti si presenta simile a un normale arcade, ma include, oltre, alle solite azioni anche le intrigate vicende dettate dalla trama avventuristica del gioco.

Le due avventure che presentiamo sono di questo genere, essi si distinguono fra le centinaia in commercio per l'elevato contenuto di storia, quello che in gergo si definisce spessore del gioco, ottima grafica e alcune sciccherie sia a livello visivo che sonoro.

TOMMY DANGEROUS è una presa in giro in forma giocosa del buon INDIANA JONES, il nostro eroe, con tanto di cappello floscio, dovrà vedersela con mille difficoltà e diecimila nemici, uscirà senz'altro, vivo e perfettamente pettinato, come succede naturalmente anche nei suoi film.

WAKING DREAM invece è un sogno di un povero personaggio, un poco sfig... sfortunato, che dopo aver cenato a base di aragoste, fritti misti, caviale e salmone, si trova alle prese con i suoi incubi troppo reali per non destare paura.

IN EDICOLA

Nuova serie
Numero 32
Lire 8.000

VIDEOTECA

COMPUTER


GRUPPO LOGICA 2000

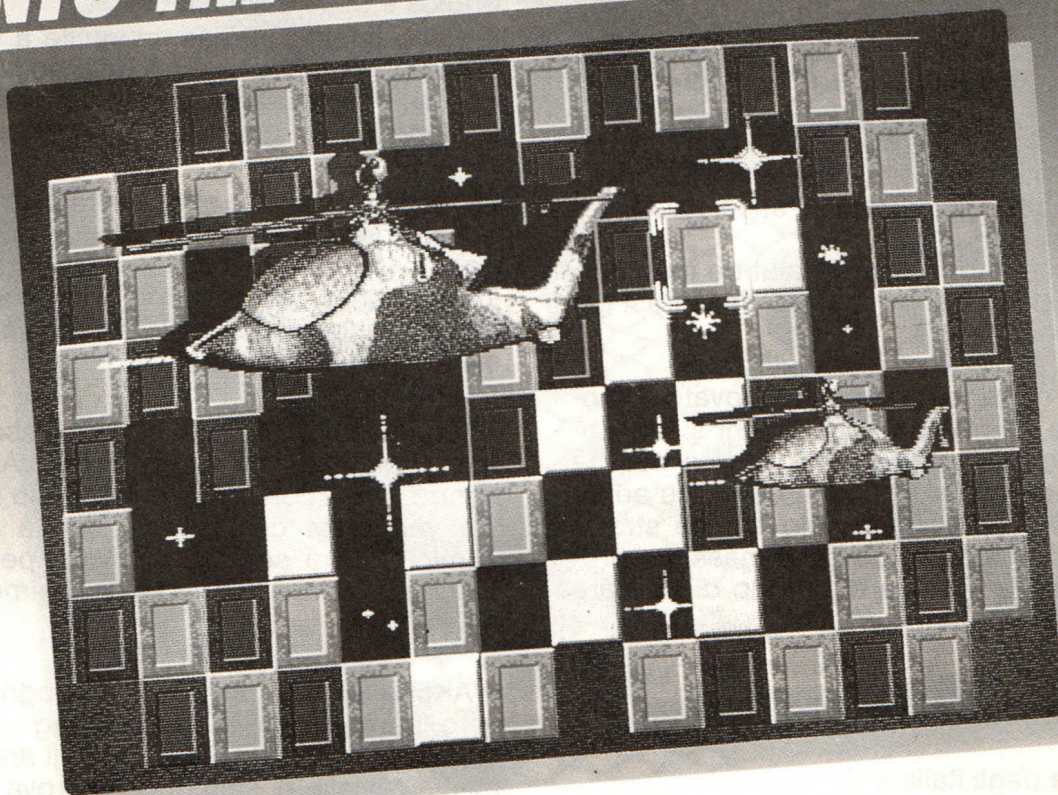
C=64 C=128

TWO GRATES S.C.B. SHAPES

LABYRINTH GAME HELICOPTER

COLOUR BALLS ENEMY CARS

INTO THE GROOVE DRAUGHTS



TOMMY DANGEROUS

Per caricare il programma inserire il lato A del disco nel drive e digitare:

LOAD"PRESENTAZIONE",8,1

e lanciare poi il comando con RUN

Dopo qualche secondo di caricamento comparirà sul video una schermata di presentazione, premete un tasto qualsiasi e il caricamento del gioco comincerà... forza quindi pronti per l'avventura?

Uno, due, tre ...via!!!

Tommy è sicuramente uno strano nome per un super eroe, io mi sono sempre immaginato dei super eroi con nomi altisonanti, come Wonder Boy, Wonder Woman, Steave Wonder, Alberto Tomba ...(beh certo che lui un super lo è), ma un personaggio, mal vestito, goffo, biondo ossigenato, e che per di più di chiama Tommy. Eppure il nostro protagonista, sembra davvero un super eroe, visto le avventure che deve compiere e gli ostacoli che deve superare per portare a termine le sue imprese.

Certamente qualcosa in lui non mi è nuova, che sia il cappello floscio marrone, no !!!, non credo, la frusta sempre con se, no nemmeno questo, ahhh, ecco chi mi ricorda, il mio vicino di banco delle scuole medie, ora laureato il legge e buon professionista.

Ma si sa nei giochi è tutto ammesso e così immaginiamoci che Tommy abbia davvero dei poteri incredibili, e muscoli d'acciaio e cominciamo a narrare le sue avventure.

I soliti ben informati mi hanno raccontato l'anfatto dell'avventura, il nostro Tommy si trovava in un noto ristorante di Madonna di Campiglio, quando una bomba incendiaria era esplosa scatenando il panico fra gli sciatori presenti.

Il nostro Tommy doveva incontrare il suo amico Ale per ricevere una mappa indicante tutte le caverne dell'intricatissima valle di Fazzon, località sperduta dell'alto Trentino.

In seguito al caos successo dopo la bomba, Tommy si ritrova ad inseguire in auto gli atten-

tatori per tutta la valle di Sole, poi scroccando un passaggio in elicottero (figuriamoci costa 40.000 lire al minuto) si fa portare sopra il Lago dei Caprioli e con un mini paracadute si lancia nella fitta pineta.

Le ultime notizie lo davano inseguito da una grossa slavina finchè trovò l'ingresso della grotta, e da qui comincia la vostra avventura.

L'avventura include quattro livelli distinti, potrà non sembrarvi molto, ma il grado di precisione necessario nel gioco e la quantità di enigmi da risolvere per superare ogni livello dimostrano che l'avventura di Tommy Dangerous non è certo uno scherzo.

Nei primi schermi tuttavia non vi sono enigmi da risolvere, e il gioco sembra più un arcade platform, che un'avventura.

Infatti è solo una questione di sgambettare finchè non riuscite a sfuggire a quel masso (la slavina trasformata).

Dopo diverse morti, noterete che Tommy, mentre cade può spostarsi lateralmente (sinistra o destra), un utilissimo meccanismo per evitare gli spuntoni che sono stati disposti come trappole in fondo alle cave, non a tutte per fortuna.

Il nostro personaggio è armato di un fucile (la solita frusta trasformata anche essa) diversi candelotti di dinamite e un bastone enorme da piantare negli indigeni (bleah !!!)

L'uso delle bombe e del fucile è veramente grazioso e ben fatto, decisamente studiato in perfetto stile da cartone animato, Tommy può per sfuggire ai propri avversari, disseminare il tracciato di candelotti di dinamite che esploderanno a tempo determinato.

L'uso del joystick è abbastanza complesso, certamente vi occorrerà un po' di tempo per abituarvi a tutte le mosse che potrete effettuare.

Per esempio per muovervi nelle direzioni solite dovrete spostare il joystick nel modo convenzionale, ma per sparare un proiettile nella dire-

IN EDICOLA

Nuova serie
Numero 32
Lire 8.000

VIDEOTECA

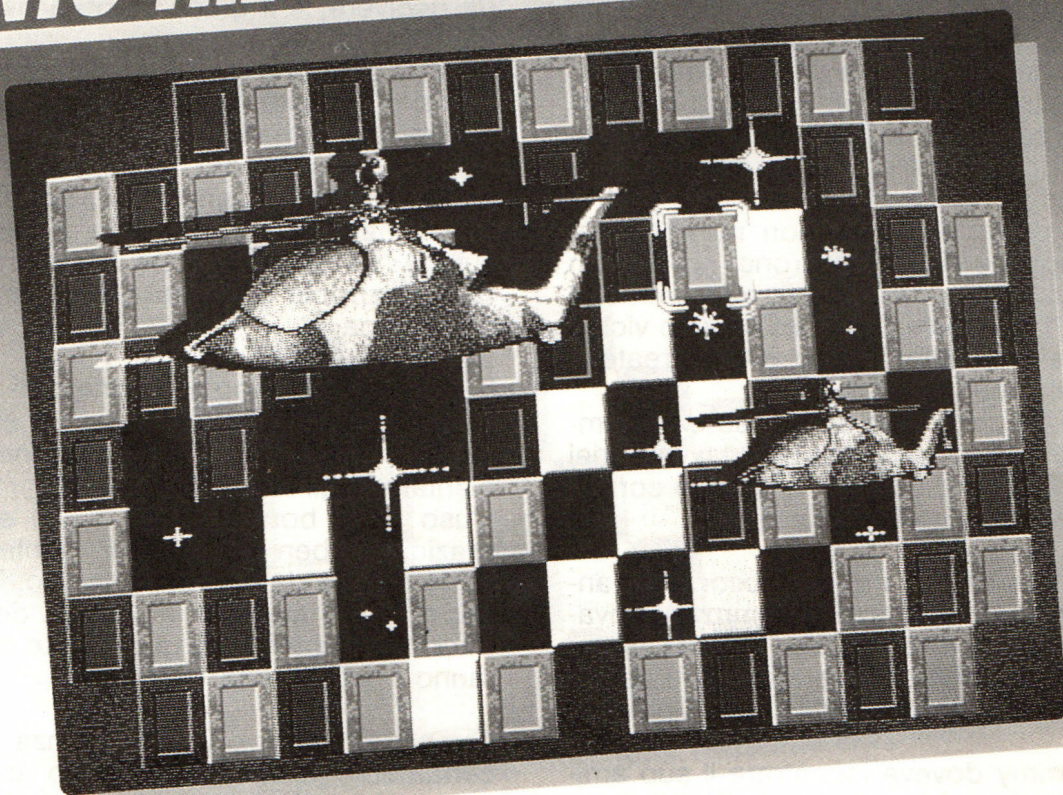
COMPUTER



GRUPPO LOGICA 2000

C=64 C=128

TWO GRATES S.C.B. SHAPES
LABYRINTH GAME HELICOPTER
COLOUR BALLS ENEMY CARS
INTO THE GROOVE DRAUGHTS



FLOPPY 64

zione voluta, dovrete premere il tasto di fuoco e poi spingere il joystick, tenendo premuto il tasto di fire, verso la direzione in cui il proiettile deve andare.

Spesso dovrete utilizzare il fucile o la dinamite in modo tattico, quindi non sprecate mai colpi e candelotti inutilmente, pensa alla mancanza di questi nei momenti decisivi.

Sono da applausi a scena aperta gli enigmi di questo gioco, veramente inventati da un genio, mai troppo difficili, mai insulsi vi serviranno sempre per passare di livello o per trovare qualche oggetto utile nel proseguimento dell'avventura.

I quattro livelli sono in successione

- 1 - HYDE PARK, LONDRA
- 2 - LE CAVERNE DI GHIACCIO
- 3 - LA FORESTA DI VEGETABLIA
- 4 - LE MINIERE ATOMICHE

e poi una fantastica scena finale che non vi racconto per non farvi perdere la sorpresa.

Sono sicuro che non ci sarà nessuno che si lamenterà della mancanza di effervescenza e di divertimento nel gioco, Tommy è veramente Fantastico, include tutto scene arcade, avventure, enigmi ed azione, meglio di così.

C'è solo la prossima avventura di cui andiamo a parlare.

IN EDICOLA

Nuova serie
Numero 96
Lire 8.000



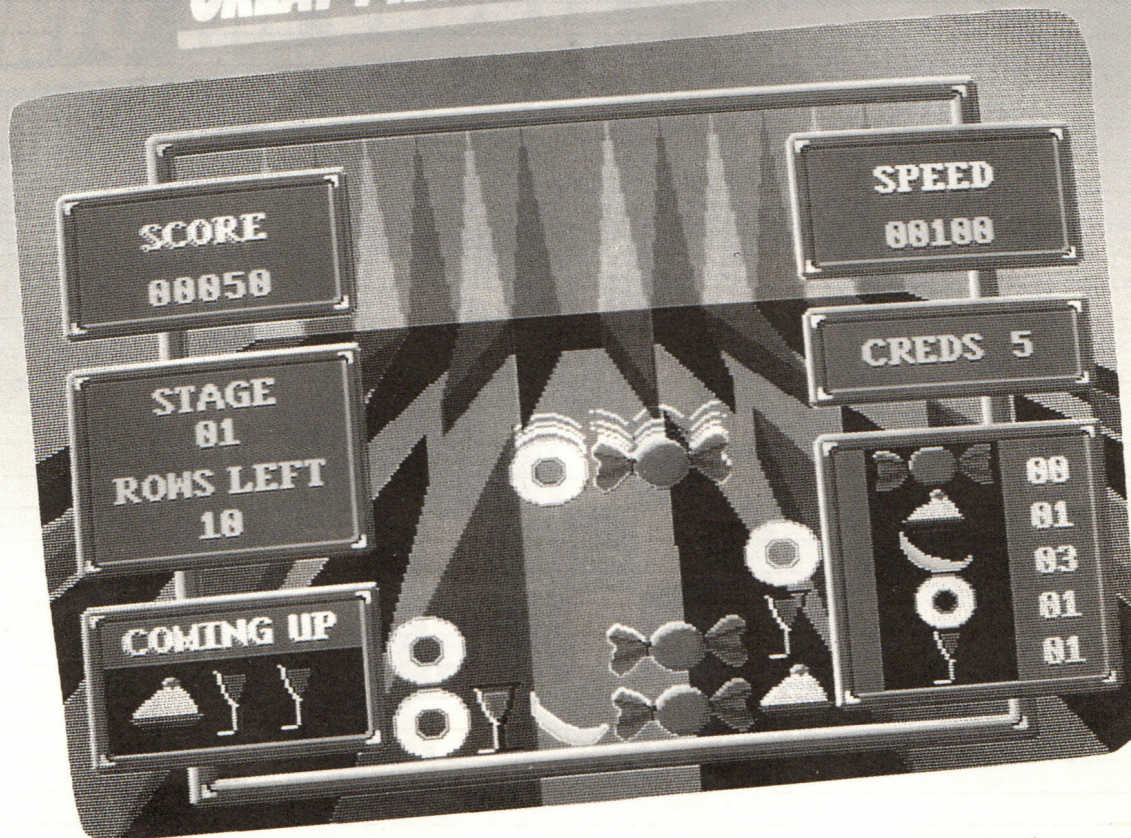
GRUPPO LOGICA 2000

FORMULA

64

**IL GRANDE
SOFTWARE
PER
C=64
C=128**

**B. GAMMON - BIG TANK - ANIMALS' AREA
SQUARES - BANDITS - FAST - WIZARD
GREAT PILOTS - DRIVING CAR**



WAKING DREAM

Per caricare il programma inserire il lato B del dischetto e digitare il comando:

LOAD "LOADER",8,1

lanciandolo poi con RUN.

Dopo qualche secondo di caricamento comparirà sul video la prima schermata della vostra avventura.

Mano al joystick quindi e ... Buona fortuna.

Mi sa proprio che i gnocchi, le aragoste e il polpettone di ieri sera erano un pò pesanti, e poi tutta quel vino rosso, la grappa e la torta, chissà se riuscirò a dormire bene questa notte.

Ma sì, e poi ricordati che in fondo al massimo farai qualche brutto sogno e finchè sono solo sogninon fanno male

ULTIME PAROLE FAMOSE...

Ebbene sì!!!! il polpettone era proprio pesante e non solo quello, e così altro che brutti sogni questi sono veri e propri incubi e c'è di più sono REALI.

Eh si penso che il nostro eroe abbia raccontato così agli amici una volta uscito da questa sua fantastica avventura.

In Waking Dream Weird Dreams il nostro sventurato personaggio si trova coinvolto in un'avventura irreale e fantastica, il suo compito è quello di ritornare sano e salvo al suo letto, e riprendere il sonno.

Infatti egli dapprima è convinto di sognare, ma poi con il passare delle azioni egli comincerà a dubitare di essere immerso in un pesante sonno e di star vivendo veramente una storia assolutamente assurda.

Nell'avventura vi troverete a fronteggiare pesci

volanti, struzzi enormi, lettere parlanti e ancora migliaia e migliaia di cose straordinariamente strane....

Raccontarvi la trama è praticamente impossibile visto che ogni strada che prenderete, e ogni vostra decisione muterà la storia, ricordatevi comunque che il vostro compito è quello di ritornare in voi stessi e facendo naturalmente il maggior numero di punti possibili.

Il controllo del joystick è molto semplice, la grafica è in tre dimensioni e questo vi permetterà di spostarvi anche in modo obliquo allo schermo.

I personaggi che incontrerete sono veramente incredibili, alcuni vi si dimostreranno amici e vi daranno utili consigli per continuare l'avventura, altri dall'apparenza innocui saranno invece pericolosi rivali.

Dimenticavo di raccontarvi il vostro abbigliamento, per tutta la durata dell'avventura vi ritroverete in pigiama bianco e blu (un pigiama a pois, me l'ha dato mio papà)

Avrete inoltre, in alto a destra un timer che vi indicherà il vostro tempo, meno impiegherete nel risolvere gli enigmi che vi si presenteranno e più punti avrete.

La grafica è ottima e le animazioni divertenti, un plauso inoltre allo staff di programmazione del gioco, occorre una bella fantasia per ideare tali personaggi e tali buffe avventure.

BUON DIVERTIMENTO A TUTTI

IN EDICOLA

Nuova serie
Numero 43
Lire 8.000

COMPUTING
VIDEOTECA

PER

C=64
E

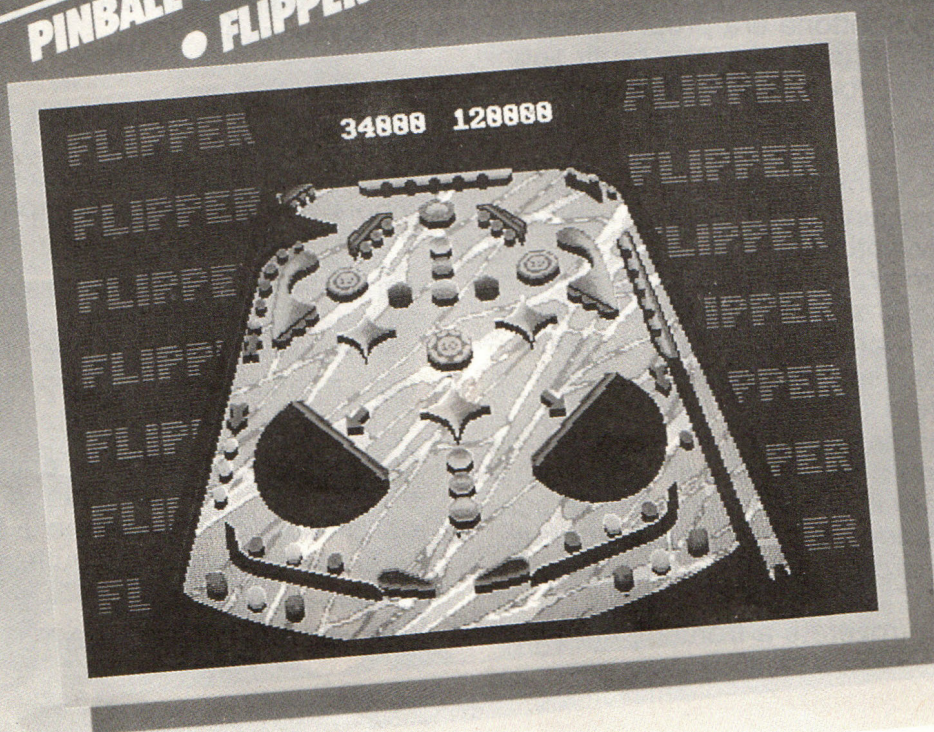
C=128

SPECIALE FLIPPER 2

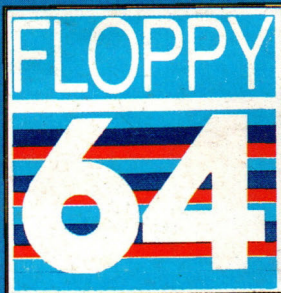
6 BILIARDINI IN GIOCO, TEORIA E SIMULATORE PRATICO
PINBALL CLUB • FLIPPER 3D • PINBALL CHAMP
• FLIPPER • PINBALL • SUPER FLIPPER



GRUPPO LOGICA 2000



PER
C=64
E
C=128



Numero 44
Lire 12.000

CONTIENE
DISK CON
DUE FACCIATE
DI PROGRAMMI

Distributore: Marco A. & G. S.p.A.

GIOCHI DI ABILITA'

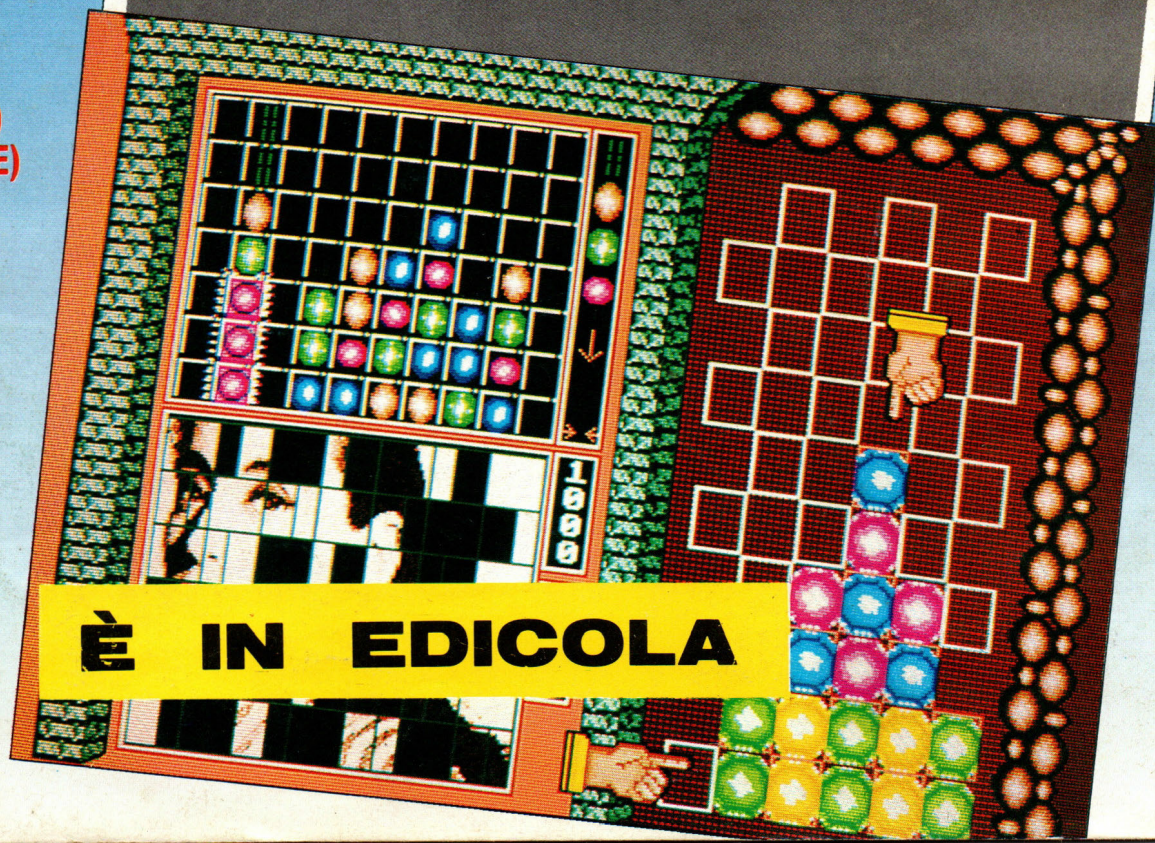
2 GAMES MULTILOAD PER METTERVI ALLA PROVA

MINES

VARI LIVELLI DI GIOCO
(400 DIVERSE MINIERE)

THREE SQUARES

- **SCELTA GIOCATORI**
(1 o 2)
- **SCELTA VELOCITÀ**
DI GIOCO
(LENTA, MEDIA,
VELOCE)
- **RECORD**



È IN EDICOLA



GRUPPO LOGICA 2000